

Master System®

# Bank Panic



MANUAL DE INSTRUÇÕES

**SEGA**

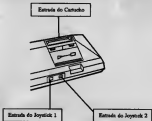
**TECTOY**



## Como Colocar o Cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho BANK PANIC no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM. Ligue o Joystick 1 (e o Joystick 2, se for utilizá-lo).
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. BANK PANIC é para 1 jogador.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



# Os Personagens

## O Herói



Lutando sozinho contra os mais destemidos ladrões de bancos, você é um pistoleiro audacioso e um mestre para sacar o revólver e acertar 2 ou 3 pessoas de uma só vez. Você, como o herói, é a única pessoa capaz de salvar o banco desses marginais.

## John, o trabalhador



Eles depositam os sacos com dinheiro. Se você atirar neles por engano, perderá um jogador.

### Sam, o covarde



- Com as mãos para cima devido a um revólver nas costas, eles aparecem da mesma maneira que os John, mas sem a bolsa com dinheiro.
- Após deles, os ladrões do Grupo B estão escondidos (Veja título sobre esse grupo mais adiante)
- Quando os ladrões do Grupo B aparecem, a corte-os assim que a condição ficar FAIR (Justa) (Veja uma nota sobre as condições adiante) e Sam lhe dará 200 pontos.

### Maria Sortuda



- Elas conseguem sempre depositar seus saques com dinheiro sem serem assaltadas.
- Se forem atingidas por engano, você perde um jogador.


### Ana Azarada



- São pobres mulheres que foram capturadas pelos bandidos. Estão com a ponta do revólver nas costas, como no caso do Sam.
- Atrás delas estão escondidos Ladrões do Grupo B.
- Quando o ladrão do Grupo B aparecer e você conseguir acertá-lo com um tiro FAIR (Justo), ganhará 500 pontos de Ana.

### Caixa "Coca-Fresca"



- Cada vez que um saco de dinheiro  é depositado no guichê do caixa você ganha uma bonificação de 1.000 pontos.
- A posição do caixa varia, dependendo da etapa do jogo.

## Hope, um novo rico



- Eles estão amarrados com cordas. Para libertá-los, acerte a corda com um tiro, e eles depositarão 3 sacos de dinheiro valendo 1.000 pontos cada um.
- Se você não atirar na corda, a figura logo desaparecerá da tela e surge um ladrão do Grupo B.
- Acertando o ladrão do Grupo B com um tiro FAIR (Justo) você ganha 200 pontos, como no caso do Sam.

## Crianças que admiram você, o herói



- Eles têm sobre a cabeça alguns chapéus e uma coroa contendo uma oportunidade de pontuação especial para você.

- Nas etapas 1 e 2 atire 3 vezes para acertar os 3 chapéus; nas etapas 3 e 4, atire 4 vezes; na etapa 5 e nas posteriores atire 5 vezes para acertar os 5 chapéus. Quando os 5 chapéus são atingidos e derrubados, a caixa se transforma em um saco de dinheiro.
- À medida que as etapas se seguem, o período de tempo durante o qual a porta fica aberta vai diminuindo cada vez mais.

### Putakeiro deaque rápido - Ladrão do Grupo A



- Ele tem uma indicação na cabeça. Quando a indicação desaparecer, o ladrão do Grupo A fica pronto e começa a contagem regressiva.
- Quanto mais rápido você o acertar, mais pontos de bonificação você ganha.
- À medida que as etapas se seguem, os ladrões do Grupo A aparecem mais frequentemente e a rapidez do tiro do ladrão aumenta.



## O Chefe dos Ladrões



Ele é um inimigo odioso e terrível. Somente morre quando atingido 2 vezes.

### NOTA:

#### **FAIR (Justo)**

Significa que você acertou o ladrão após ele estar posicionado e pronto. Seu tempo de tiro é apresentado.

#### **UNFAIR (Injusto)**

Significa que você atirou no ladrão antes que ele esteja pronto.

Você saberá se a sua ação foi FAIR ou UNFAIR pelo Cartaz de Wanted (Procurado) que aparece na tela após os tiros (Veja o título Cartaz de Wanted mais adiante).

## Ladrão do Grupo B

- Eles se escondem atrás do Sam, do Hope e da Ana, aparecendo subitamente quando as pessoas que estão na frente desaparecem.
- O cronômetro inicia então uma contagem regressiva da mesma forma como ocorre com os ladrões do Grupo A.
- Acertando neles em condição FAIR ganha-se 200 pontos nos casos de Sam e Hope, e 500 pontos no caso de Ana.
- Quanto mais rápido você o acertar, mais pontos de bonificação você ganha.

### NOTA:

Você encontrará os dois tipos de ladrões mostrados abaixo:

1. Ladrão vestindo camisa vermelha, colete marrom e máscara amarela;
2. Ladrão vestindo camisa verde, colete marrom e máscara azul.

Os pontos que você ganha quando consegue atingi-los no tempo 0:00 (ou seja, imediatamente após o pistoleiro sacar a arma) depende do tipo de ladrão (veja adiante no título Pontuações e Bônus).

## Assuma o Controle!



Botão Direcional  
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

**Botão D**

- Botão de Tiro (lado esquerdo)  
Move a Mira

**Botão 1**

- Botão de Tiro (centro)

**Botão 2**

- Botão de Tiro (lado direito)

## Como Jogar

*Aos jogadores anônimos com o começo do espetáculo:*

**Objetivo do Jogo**

Permitir que John, Maria e as outras pessoas da cidade depositem seu dinheiro nos 12 guichês do banco. Os chapéus das crianças, além da caixa, constituem oportunidades especiais de postagem. Ataque os ladrões e seus chefes usando seu revólver.

**Final do Jogo**

Você começa o jogo com 3 heróis. O jogo termina quando você perde todos.

**NOTA:**

Perde-se um herói nos seguintes casos:

1. Quando um jogador é atingido por um ladrão ou pelo chefe;
2. Quando o jogador acerta um morador da cidade por engano;
3. Quando explode uma bomba carregada com dinamite (veja o título Relógio Cucko adjacente);
4. Quando o tempo acaba (veja o título TIME adjacente).

Ganha-se um herói nos seguintes casos:

1. Quando a pontuação ultrapassa as seguintes marcas: 70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000, 2.000.000
2. Quando forem completadas todas as letras de EXTRA (Veja o título Bonificação Extra adiante).

## Iniciando



Pressione o Botão 1 do Joystick.

**Para 1 Jogador:**

Você é o sacador mais rápido e o herói da cidade.

Alce nos ladrões para permitir que a maior quantidade de sacos de dinheiro seja depositada.

**Herói Extra**

Ganha-se um herói nos casos em que a pontuação ultrapassa as seguintes marcas: 70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000, 2.000.000

Aqui está o herói:



Quando a pontuação ultrapassar os primeiros 70.000 pontos, ganha-se um herói adicional (veja figura).



IUP (a pontuação do Jogador 1)



TOP (a maior pontuação)

EXTRA (Veja título Bonificação Extra mais adiante)

TIME (Tempo)



### NOTA:

- Mesmo quando o saco de dinheiro é depositado no guichê, o indicador  no local (C) acima mencionado algumas vezes desaparece repentinamente. Isso acontece quando o saco de dinheiro é roubado pelos ladrões.
- Quando o indicador  desaparece como descrito acima, aposte sua mira para a porta cujo número é apresentado abaixo do local (C), que fica vazio. O ladrão surge com o saco de dinheiro (como mostra o desenho). Acerte o ladrão e recupere o saco de dinheiro.

## O Relógio Cuco



O pêndulo (A) se torna um cronômetro quando a dinamite é colocada na porta.

A bomba explode quando o marcador do cronômetro chegar no zero, na contagem regressiva de (99) para (0).

- Quando a bomba aparece na porta (C) do indicador de pessoas se aproximando da porta, atire na dinamite colocada na porta cujo número é indicado sob o (C), evitando assim a explosão.
- (B) mostra o seu tempo médio para acertar o ladrão em condições FAIR durante o jogo. (No caso do chefe dos ladrões, que só morre após ser acertado duas vezes, o tempo de cada tiro é levado em consideração no cálculo.)

## Cartaz de Wanted (Procurado)

Quando o ladrão é atingido, aparece na tela o Cartaz de Wanted (Procurado), onde está determinado FAIR ou UNFAIR e também onde aparece a pontuação obtida.

**FAIR (Justo):** Aparece o seu tempo de tiro.



**UNFAIR (Injusto):** Desculpe, amigo. A impaciência é uma característica que deve ser sempre evitada.





## Fases

Quando termina uma fase, contam-se os seguintes pontos de bonificação:

### 1. DOLLARS (Dólares)

(Bonificação pelos sacos de dinheiro  $\text{\$}$  depositados.)

A pontuação que pode se atingir depende do número de sacos de dinheiro  $\text{\$}$  depositados nos guichês.

1 - 12 bolsas	Número de $\text{\$}$ x 50 pontos
13 - 24 bolsas	Número de $\text{\$}$ x 100 pontos
25 - 36 bolsas	Número de $\text{\$}$ x 150 pontos
de 37ª bolsa em diante	Nenhum ponto a mais.

### 2. FAIR AVERAGE POINTS (Média de pontos "justos")

(Bonificação pela rapidez em sacar e atirar)

Após terminar uma etapa, sua média de tempos "justos" é apresentada na tela. Dependendo desse tempo médio, os seguintes pontos de bonificação são concedidos:



A

Seu média de tempos JUSTOS (A)

0:00 segundos:	10.000 pontos
0:01 segundos:	9.000 pontos
0:02 segundos:	8.000 pontos
0:03 segundos:	7.000 pontos
0:04 segundos:	6.000 pontos
0:05 segundos:	5.000 pontos
0:06 segundos:	4.000 pontos
0:07 segundos:	3.000 pontos
0:08 segundos:	2.000 pontos
0:09 segundos:	1.000 pontos
0:10 segundos:	nenhum ponto

### 1. BONUS (Bonificação pelo tempo)

Quanto maior o tempo restante, mais pontos você pode obter.

- Esse jogo pode continuar indefinidamente até que você perca todos os seus heróis.
- À medida que as etapas se sucedem, mais ladrões aparecerão. Além disso, o número de bombas de dinamite aumentará. Assim, os riscos são cada vez maiores para você.

## Pontuações e Bonificação



- Quando o saco de dinheiro é depositado no guichê, você ganha os seguintes pontos:

Primeiro saco	200 pontos
Segundo saco	400 pontos
Terceiro saco	600 pontos

Após o terceiro saco, você ganha 1.000 pontos cada vez que um saco de dinheiro for depositado.



- A oportunidade especial de pontuar das crianças vale 1.000 pontos.
- O depósito do novo rico Hope vale 1.000 pontos x 3 (aqueles que são amarrados com corda)
- A recuperação de um saco de dinheiro perdido vale 1.000 pontos.
- O saco de dinheiro depositado no guichê de caixa (bonificação) vale 1.000 pontos
- Ao atirar em condições UNEAIR (Injustas):

Um ladrão dos Grupos A ou B ..... 100 pontos

Chefe ..... 100+100=200 pontos

(Quando se acerta o chefe, 100 pontos por tiro resultam em 200 pontos.)

- Quando se atira em condições FAIR (Justas):  
Os pontos ganhos variam dependendo do tempo. O mesmo método se aplica aos ladrões dos Grupos A e B e aos Chefes. No caso dos Chefes, os dois tiros são pontuados separadamente.

0:00 ..... acertando o ladrão de camisa vermelha:

5.000 pontos

+

bonificação extra

0:00 ..... acertando o ladrão de camisa verde:

3.000 pontos

0:01 - 0:09 ..... 1.000 pontos

0:10 - 0:14 ..... 800 pontos

0:15 - 0:19 ..... 700 pontos

0:20 - 0:24 ..... 600 pontos

0:25 - 0:29 ..... 300 pontos

0:30 - 0:34 ..... 200 pontos

## Bonificação Especial

- Quando se acerta um ladrão vestindo uma camisa vermelha com tempo 0:00 pode-se ganhar uma letra da palavra EXTRA, além dos 5.000 pontos.
- Todas as vezes que se ganha uma letra da palavra EXTRA (mostrada no canto inferior esquerdo da tela) a letra fica vermelha.
- Quando todas as letras de EXTRA, ficam vermelhas, termina a etapa.
- Nesse instante você ganha um herói e mais 20.000 pontos de Bonificação.
- Quando um ladrão do Grupo B é atingido em condições FAIR (Justas), ganha-se 200 pontos de Sam e Hope, e 500 pontos de Ana, dependendo de quem é o refém do ladrão no momento.
- Acertar a corda que prende Hope vale 100 pontos.
- Acertar a dinamite vale 1.000 pontos.
- Quando se acerta os chapéus de uma criança eles são derrubados um de cada vez.

### Fase 1

Acerte os três chapéus em cada fase.

Os pontos são calculados da seguinte forma:

$100+200+300=600$  pontos

### Fase 2

Acerte os quatro chapéus em cada fase.

Os pontos são calculados da seguinte forma:

$100+200+300+400=1.000$  pontos

### Fase 3

Acerte os cinco chapéus. Os pontos são calculados da seguinte forma:

$100+200+300+400+500=1.500$  pontos

## Dicas Úteis

- Esse é um jogo onde são testados seu "juízo", seu "reflexo" e sua "velocidade". Mesmo um jogador impaciente pode um dia ser capaz de se transformar em um pistoleiro de sangue frio.
- Para começar, sua meta é conseguir terminar 50 etapas. Se atingir esse difícil objetivo, então seu tiro pode ser realmente considerado de primeira classe.

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoas não autorizadas.

A presente garantia também não cobre fretos de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

### TEC TOY

Nº 0212 196295

PROTEÇÃO AO CONSUMIDOR

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**  
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM  
CEP 69048 - 660 - Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**  
Av. Ernani Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

